



# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBD) adalah anggaran yang diajukan untuk satu tahun berjalan yang dibahas dan disetujui bersama oleh pemerintah daerah dan Dewan Perwakilan Rakyat Daerah, dan ditetapkan dengan Peraturan Daerah (Perda). Salah satu tujuan dibuatnya anggaran adalah untuk membiayai seluruh belanja rutin pegawai dan kegiatan publik dalam rangka meningkatkan kesejahteraan rakyat. Selanjutnya tahap pelaksanaan APBD adalah proses pelaksanaan pembiayaan pembangunan desa selama tahun berjalan.

Kantor Desa Cikole adalah kantor yang mengelola keuangan di Desa Cikole Kecamatan Lembang. Kantor Desa Cikole ini mengelola anggaran pendapatan yang berasal dari bantuan pemerintah dan Pendapatan Asli Daerah (PAD) yang berasal dari dana perimbangan, pendapatan lain-lain yang sah seperti hibah atau dana darurat. Serta mengelola dana belanja yang digunakan untuk pembangunan desa selama tahun berjalan.

Dalam pengelolaan kas masuk dan kas keluar, kantor Desa Cikole ini membuat laporan transaksi menggunakan buku kas. Penyimpanan bukti transaksi tidak disusun berdasarkan waktu, sehingga menyebabkan bukti transaksi tercecer dan memerlukan waktu satu minggu untuk pengumpulan bukti transaksi pada saat akan melakukan pencatatan.

Pembuatan laporan dilakukan selama dua bulan karena pegawai harus mencocokkan antara bukti transaksi dengan buku kas. Sumber daya manusia yang melakukan pembuatan laporan lebih dari satu orang dan melibatkan pihak selain bendahara, sehingga terjadi ketidaksesuaian laporan ketika diperiksa oleh kepala desa. Selain itu, dalam pencatatan transaksi laporan tidak mengikuti standar akuntansi pemerintah sehingga banyak nominal yang dipaksakan untuk seimbang



dan di kantor tersebut tidak mencatat transaksi ke dalam jurnal sehingga tidak dapat membuat laporan arus kas.

Untuk menunjang kelancaran kegiatan pengelolaan anggaran, maka diperlukan adanya aplikasi yang dapat membantu Bendahara untuk mengelola anggaran pendapatan dan belanja serta dapat membuat laporan dan dapat menampilkan laporan yang dibutuhkan seperti jurnal umum, buku besar, dan laporan arus kas.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari pembuatan aplikasi pengelolaan anggaran pendapatan dan belanja daerah ini adalah:

- a. Bagaimana bukti transaksi tersimpan sehingga tidak menimbulkan tercecer dan hilangnya bukti transaksi?
- b. Bagaimana pembuatan laporan tidak memakan waktu selama dua bulan?

## 1.3 Tujuan

Tujuan pembuatan proyek akhir ini adalah membangun aplikasi yang dapat:

- a. Memasukkan bukti transaksi dengan cara mengupload hasil scan bukti transaksi sehingga bukti transaksi tidak tercecer.
- b. Membuat laporan yang diinginkan dengan otomatis sehingga pembuatan laporan tidak memerlukan waktu yang lama.

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari aplikasi pengelolaan anggaran pendapatan dan belanja daerah ini adalah:

- a. Standar Akuntansi Pemerintahan yang digunakan adalah berbasis kas menuju akrual (*Cash Toward Accrual*).
- b. Aplikasi ini berbasis desktop dan tidak memerlukan jaringan internet serta tidak berbasis *client server*.



- c. Tidak melakukan perhitungan rincian pendapatan dan pengeluaran kas.
- d. Metode pengembangan hanya sampai pengujian.

## 1.5 Definisi Operasional

- a. Aplikasi Pengelolaan Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah adalah sebuah aplikasi yang dibuat untuk membantu Bendahara desa dalam melakukan pencatatan kas masuk dan kas keluar serta dapat menghasilkan jurnal, buku besar, dan laporan arus kas.
- b. Berbasis Desktop adalah aplikasi yang dapat berjalan di sebuah computer tanpa perlu terhubung dengan jaringan internet.

## 1.6 Metode Pengerjaan

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

- a. Wawancara

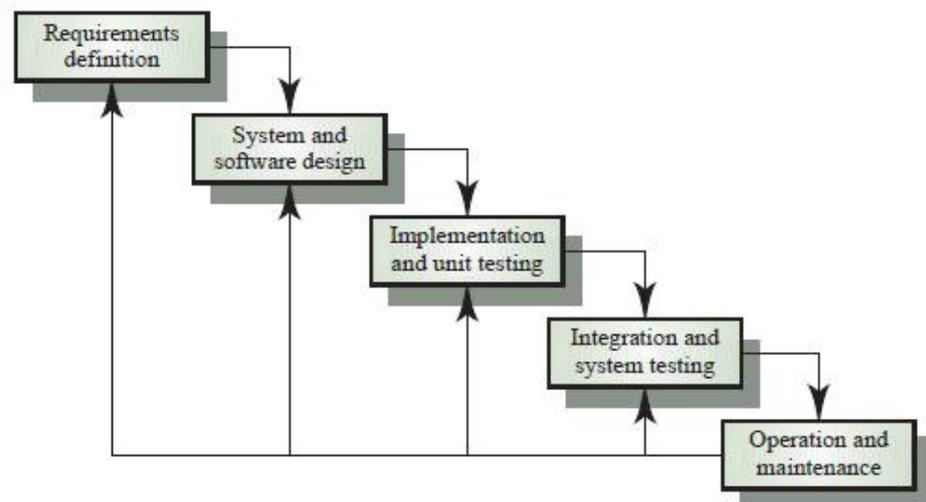
Suatu cara untuk mencari informasi dengan melakukan tanya jawab kepada narasumber mengenai sistem yang akan diteliti.

- b. Observasi

Melakukan observasi langsung dengan mendatangi objek penelitian dan mencatat hal-hal tertentu yang akan diamati.

### 1.6.2 Metode Pengembangan

Metode pengerjaan yang digunakan dalam pembuatan proyek akhir ini adalah dengan metode *Software Development Life Cycle (SDLC)* dengan model *waterfall*. Menurut Sommerville (2011, p. 29) *waterfall* ini memiliki pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, implementasi, dan pemeliharaan.



**Gambar 1-1**  
**Model Waterfall**

Langkah dalam *waterfall* adalah sebagai berikut:

a. *Requirements Definition*

Proses pengumpulan data yang dibutuhkan secara lengkap untuk dilakukan spesifikasi kebutuhan program yang akan dibangun. Fase ini dilakukan dengan penggambaran proses bisnis sistem yang sedang berjalan beserta sistem usulan dengan menggunakan *flowchart* dan menggunakan *use case diagram* untuk menggambarkan interaksi antara satu atau lebih aktor.

b. *Sistem and Software Design*

Setelah semua kebutuhan lengkap, pada tahap ini dilakukan desain untuk pembuatan program termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Pada fase ini dilakukan pemodelan aplikasi menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*.

c. *Implementation and Unit Testing*

Desain program harus diterjemahkan ke dalam kode menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat. Pada fase ini pembuatan program menggunakan *Visual basic* dan *databaseMySQL*.



d. *Integration and Sistem Testing*

Pengujian yang dilakukan berfokus pada program secara fungsionalitas dan memastikan semua sudah diuji. Aplikasi yang dibuat diuji dengan menggunakan metode *black box testing*.

e. *Operation and Maintanance*

Mengoperasikan program dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian dan perubahan pengembangan untuk beradaptasi dengan lingkungan yang sebenarnya.

## 1.7 Jadwal Pengerjaan

Jadwal Pelaksanaan proyek akhir ini sebagai berikut.

**Tabel 1-1**  
**Jadwal Pengerjaan**

Kegiatan	April 2013				Mei 2013				Juni 2013				Juli 2013				Agustus 2013			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<i>Requirements Definition</i>	■	■	■	■																
<i>Sistem and Software Design</i>					■	■	■	■												
<i>Implementation and Unit Testing</i>									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<i>Integration and Sistem Testing</i>																				■
<i>Documentation</i>			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■